

LE MAITRE DES AMES

INTRODUCTION

Le Maître des Ames est un jeu d'imagination à base de fantastique. Il vous plonge dans une aventure qui vous fera parcourir une série de tunnels, chambres secrètes et cavernes.

Le mal a pris possession des lieux et c'est à travers vos personnages que vous devez l'en déloger.

Le principe adopté lors de la réalisation de ce logiciel tente à respecter le plus possible les règles des plus fameux jeux de rôle d'héroïque fantaisie.

ainsi :

Chaque personnage a des caractéristiques personnelles et une vie propre venant de maints horizons où bien souvent les traditions ne sont pas les mêmes, leurs comportements ne peuvent être identiques.

Le savoir de certains est indispensable ainsi les langages ou les sorts... la pratique des autres, que ce soit aux combats ou à la recherche d'indices est également irremplaçable. Tout au long de ce périple vous allez devoir apprendre à utiliser les facultés de chacun afin de mener à bien votre mission.

Les problèmes auxquels vous devrez faire face commencent par votre survie dans des lieux où des puissances maléfiques détiennent le pouvoir. Chaque corridor, chaque chambre secrète recèle des dangers tels que pièges et monstres de tout poil. Peut-être également, allez-vous rencontrer de vaillants guerriers comme vous, mais saurez-vous les reconnaître malgré votre fatigue ?

En définitif, saurez-vous découvrir ce qui se cache au fond de ce château ainsi qu'au fond de chacun de vos personnages...

UTILISATION DU PROGRAMME

Comment charger le jeu :

- Avant d'insérer la disquette, vérifiez que la disquette n'est pas protégée.
- Insérez la disquette dans votre lecteur, la face "A" vers le haut.

  Appuyez sur les touches "shift" et '@', puis tapez CPM., le message 'ICPM' apparaît. Appuyez sur 'enter', au bout de quelques instants, l'image de présentation apparaît.

OPTIONS PRINCIPALES

Clavier ou joystick :

Un premier choix vous propose deux types de contrôle "clavier" ou "joystick".

Option clavier, les commandes se font avec les touches : "flèche droite", "flèche gauche" pour le déplacement du curseur.
"barre espace" valide la position du curseur.

Option joystick, les commandes se font avec la manette de jeu :
droite, gauche pour le déplacement du curseur.
bouton feu valide la position du curseur.

Créer donjon histo :

Un deuxième choix vous propose "créer" "donjon" "histo".

Option histo :

Cette option vous conte le début de cette mystérieuse aventure.

La commande : 'Après' permet de lire la page suivante
'Avant' permet de lire la page précédente.
'fin' retour au menu principal.

Option créer :

Cette option vous permet de créer votre équipe de quatre personnages. Pour chaque personnage on vous demande :

a) tirage : force, intelligence, sagesse, vie, destérité, charisme. Appuyez sur une touche ou sur le joystick afin de déterminer le personnage.

b) choix de la race : guerrier, magicien, clerc, voleur, nain, elfe.

"gauche", "droite" permet de déplacer le cadre sur le personnage désiré.
"validation" sélectionne le personnage au cadre orange.

c) choix de l'équipement : armures, armes, lanterne.

"gauche" "droite"
"haut" "bas" permet de déplacer le cadre sur l'équipement désiré.
"prise" sélectionne l'équipement au cadre orange
"fin" fin de la prise des équipements.

Une sauvegarde de l'équipe est demandée en fin de création.

Option donjon :

Cette option vous permet d'entrer dans le donjon. La lecture d'une équipe est nécessaire si vous n'en n'avez pas créée. L'équipe des "libérateurs" a été créée pour les débutants des jeux de rôles. Elle permet de se familiariser avec le jeu afin de comprendre l'importance de la constitution d'une équipe. A l'apparition du message "insérer disquette jeu face b", retournez le disque puis appuyez sur une touche ou sur le joystick.

DÉROULEMENT DU JEU

Commande au clavier :

Touches flèches pour le déplacement du mobile.

"barre espace'	valide la position du mobile.
"r"	regarde les sacs à dos ou les caractéristiques des personnages.
"z" ou "w"	regarde le mur à gauche.
"c"	regarde le mur à droite.
"x"	avance dans la direction indiquée par la boussole.
"d"	regarde le mur derrière.

Commande au joystick :

joystick sans bouton : pour le déplacement du mobile
bouton feu (appui simple) : valide la position du mobile
bouton feu (appui 1 seconde) : regarde les sacs à dos ou les caractéristiques des personnages

bouton feu et gauche :	regarde le mur à gauche.
bouton feu et droite :	regarde le mur à droite.
bouton feu et haut :	avance dans la direction indiquée par la boussole.
bouton feu et bas :	regarde le mur derrière.

Déplacement dans le donjon :

Chaque salle du donjon possède quatre murs. Un seul mur est affiché à l'écran, la boussole vous indique son orientation.

Comment afficher tous les murs d'une salle :

Vous êtes face au mur nord.

Pour afficher le mur qui est à votre gauche (mur ouest) il faut :

- soit appuyer et pousser à gauche le joystick,
- soit appuyer sur la touche "z" ou "w" du clavier.

Pour afficher le mur qui est à votre droite (mur est), il faut :

- soit appuyer et pousser à droite le joystick,
- soit appuyer sur la touche "c" du clavier.

Pour afficher le mur qui est derrière vous (mur sud), il faut :

- soit appuyer et tirer le joystick vers le bas
- soit appuyer sur la touche "d" du clavier.

Comment sélectionner les personnages qui se déplacent :

Les personnages peuvent se déplacer en groupe ou séparément.

Pour autoriser un personnage à se déplacer, il faut :

- sélectionner l'icône "étoile", puis le positionner sur le personnage.
- appuyer sur joystick ou barre espace du clavier, une petite "étoile" apparaît et autorise le déplacement de ce personnage, recommencez l'opération pour tous les personnages que vous souhaitez déplacer.

nota : *pour interdire le déplacement il suffit de faire disparaître de la même façon le signe "étoile" à côté du personnage.*

Comment passer d'une salle à une autre :

Vous êtes face à un couloir, pour avancer dans le couloir il faut :

- soit appuyer et pousser vers le haut le joystick,
- soit appuyer sur la touche "x" du clavier.

nota : *seuls les personnages avec "étoile" se déplaceront il en va de même lorsque vous vous trouvez face à une porte déverrouillée et que vous voulez entrer dans la pièce qui se situe derrière.*

Comment passer d'un groupe à un autre :

Votre équipe est divisée en plusieurs groupes à différents endroits du donjon.

Vous êtes avec un groupe dans la salle à manger, vous voulez passer sur le groupe qui est dans l'armurerie, il faut :

- sélectionner l'icône "étoile", puis le positionner sur la pancarte "absent" d'un personnage appartenant au groupe de l'armurerie,
- appuyer sur joystick ou barre espace du clavier, l'armurerie apparaîtra ainsi que les personnages présents.

nota : *durant cette manœuvre, aucun personnage n'a bougé, seul le joueur passe d'un groupe à l'autre.*

: *seuls les visages des personnages faisant partie de l'équipe présente sont visible à l'écran, les autres étant remplacés par une pancarte "absent".*

Action réalisée par les personnages :

Un seul personnage peut agir à la fois.

L'expérience vous guidera pour choisir le personnage le plus qualifié, face à une situation donnée.

Comment sélectionner le personnage qui agit :

Le magicien veut écouter à une porte,
il faut :

- sélectionner l'icône "oreille", puis le positionner sur le magicien.
- appuyer sur joystick ou barre espace du clavier, une petite "flamme" apparaît qui autorise l'action au magicien.

nota : *seul le personnage avec la petite "flamme" est actif.*

Comment examiner un mur :

Votre groupe se trouve face à un entrepôt de nourriture.

Pour examiner les lieux, il faut :

- sélectionner l'icône "œil", puis sélectionner le personnage qui regarde.
- promener l'icône "œil" dans l'entrepôt.
- appuyer de temps en temps pour examiner.

nota : *les icônes situées au-dessus du décor vous renseigneront sur les découvertes éventuelles.*

Comment écouter :

Votre groupe se trouve dans une salle non éclairée.

Pour écouter s'il n'y a aucun danger, il faut :

- sélectionner l'icône "oreille", puis sélectionner le personnage qui écoute.
- promener l'icône "oreille" dans la salle.
- appuyer de temps en temps pour écouter.

nota : *vous pouvez écouter à une porte déverrouillée afin d'y déceler des dangers éventuels.*

Comment faire dormir des personnages :

Vous désirez faire dormir un personnage afin qu'il se repose, il faut :

- sélectionner l'icône "sommeil", puis sélectionner le personnage.
- si le personnage était éveillé, il s'endort.
- si le personnage était endormi, il se réveille.

Comment manger ou boire :

Un personnage ne peut manger que les aliments contenus dans son sac à dos.

il faut :

- sélectionner l'icône ''bouche'', puis le positionner sur le personnage qui veut manger.
- appuyer sur joystick ou barre espace du clavier.
  le sac à dos du personnage apparaît.

- positionner l'icône ''bouche'' sur la nourriture (ou la boisson) à manger (ou à boire)

- appuyer sur le joystick ou sur la barre espace du clavier.

- si la nourriture est mangeable, elle disparaît.

Comment regarder les caractéristiques d'un personnage :

Si vous désirez vérifier l'état d'un personnage,
il faut :

- sélectionner l'icône "œil", puis le positionner sur le personnage à vérifier.
- appuyer sur le joystick pendant une seconde ou sur la barre espace du clavier, les caractéristiques doivent apparaître.

  Mettre le joystick à gauche ou appuyer sur la flèche gauche du clavier pour revenir à la normale.

Comment ouvrir le sac à dos d'un personnage :

Si vous désirez regarder le contenu du sac d'un personnage, il faut :

- sélectionner l'icône "main", puis le positionner sur le personnage à vérifier.
- appuyer sur le joystick pendant une seconde ou sur la barre espace du clavier, le sac à dos doit apparaître.

  Le retour à la normale se fera automatiquement selon les prochaines actions que vous effectuerez.

Manipulation d'objets :

Tout objet pris en main apparaîtra dans le petit cadre situé au-dessus du décor, ce qui signifie qu'il est en cours de manipulation.

Comment réordonner les objets à l'intérieur d'un sac à dos :

Si vous désirez changer de place les éléments d'un sac il faut :

- ouvrir le sac à dos,
- positionner l'icône "main" sur l'objet à déplacer dans le sac,
- appuyer sur joystick ou sur la barre espace du clavier, l'objet doit s'afficher dans le petit cadre situé au-dessus du décor.
- positionner l'icône "main" sur le nouvel emplacement dans le sac.
- appuyer sur le joystick ou sur la barre espace du clavier, l'objet doit s'afficher à sa nouvelle place dans le sac.

Comment prendre un objet dans une salle :

Si vous voulez prendre un objet dans une salle, il faut :

- sélectionner l'icône "main" puis le positionner dans la salle, sur l'objet à prendre,
- appuyer sur le joystick ou sur la barre espace du clavier, l'objet doit s'afficher dans le petit cadre situé au-dessus du décor.

nota : *l'opération inverse est possible. On ne peut pas prendre tous les objets, à vous de les découvrir.*

Comment armer un personnage :

L'armement du personnage doit être posé dans son cadre. Seuls les objets posés à cet endroit seront pris en compte lors d'un combat. Les objets éclairants ne sont actifs qu'à cet endroit,

il faut :

- prendre l'objet en main.
- positionner l'icône "main" dans le cadre du personnage choisi.
- appuyer sur le joystick ou sur la barre espace du clavier. L'objet doit s'afficher à sa nouvelle place.

nota : *l'opération inverse est possible.*
Deux objets peuvent être posés côte à côte dans le même cadre.

Comment poser un objet dans le sac à dos :

Chaque personnage peut emporter avec lui quatre objets dans son sac à dos.

Pour déposer un objet dans un sac,

il faut :

- Prendre l'objet en main,
- Positionner "main" sur le personnage qui reçoit,
- appuyer sur le joystick ou sur la barre espace du clavier, l'objet ira prendre place dans le sac à dos.

nota : *il existe d'autres façons de déposer les objets dans les sacs à dos, à vous de les découvrir.*

Quand vous déposerez un trésor dans un sac il se transformera en valeur richesse.

Comment ouvrir une porte ordinaire :

Vous êtes devant une porte, vous voulez l'ouvrir afin de la franchir,

il faut :

- sélectionner l'icône "verrou", puis,
- sélectionner le personnage qui doit ouvrir la porte.
- positionner l'icône "verrou" sur la porte.
- appuyer sur le joystick ou sur la barre espace du clavier, un icône vous renseignera si la porte s'est ouverte.

Comment ouvrir une porte verrouillée :

Certaines portes ont été verrouillées avec des clés.

Retrouvez la bonne clé.

Prendre la clé en main.

Procéder comme la porte ordinaire.

Comment ouvrir une porte bloquée :

Certaines portes ont été bloquées par des mécanismes secrets. Découvrir la gachette secrète en examinant les alentours. A l'apparition de l'icône "gachette secrète" relevez mentalement sa position dans la salle.

- sélectionnez l'icône "main" puis,
- sélectionnez le personnage qui appuit sur la gachette,
- positionnez l'icône "main" à l'endroit où vous avez découvert la gachette.

- appuyez sur le joystick ou barre espace du clavier, un icône vous renseignera si la porte s'est ouverte.

nota : *les portes secrètes ne se voient que si l'on examine les murs.*

Comment engager le combat :

Un monstre apparaît et vous observe. Si vous désirez engager le combat,

il faut :

- sélectionner l'icône "fleo d'arme".
  un menu apparaît :

- "tenter de discuter".
- "combattre un coup".
- observer réactions".
- tenter de fuir".

si vous réussissez à discuter un menu composé de questions apparaît.

si vous combattez chaque personnage donne un coup au monstre.

si vous observez les réactions vous saurez si le monstre est agressif.

 si vous réussissez à fuir le menu disparaît.

Comment engager la conversation.

Un monstre apparaît et vous observe.

Si vous désirez engager la conversation,

il faut :

- sélectionner l'icône "dialogue".

  Si vous réussissez, un menu composé de questions apparaît.

Pendant la conversation :

Le personnage qui parle avec le monstre est celui avec la petite flamme.

Si le monstre ne parle pas la même langue, les réponses sont incompréhensibles. Il faut "changer de personne" pour essayer une autre langue.

Comment jeter un sort :

Le magicien veut jeter un sort.

il faut :

- sélectionner l'icône "dialogue", puis le positionner sur le magicien, les sorts du magicien apparaîtront.

Explication des sorts :

- Pouvoir dialogue : Permet de comprendre tous les langages.
- Pouvoir guérison : Permet de guérir toute personne affaiblie.
- Pouvoir protection: Produit un champ de force autour d'un personnage.
- Pouvoir force : Décuple la force d'un personnage.
- Pouvoir vision : Donne le don de vue persante à un personnage.

Comment sauver ou charger une aventure :

Pour sauvegarder une aventure,

il faut :

- sélectionner le mode "disquette"
- à l'apparition du message, insérez disque jeu face A.
- retournez le disque puis appuyez sur une touche ou sur le joystick.
- "sauver" : permet de sauvegarder votre aventure sur une disquette à vous.
- "charger" : permet de charger une aventure précédemment commencée.
- "fin" : retour au menu principal.